

**Analisis *Cyberbullying* pada *Game Online* Valorant: Studi pada
Communication Abuse Antarpemain**

Muhamad Wahfi Indrawan
Universitas Islam Syekh-Yusuf
wahfiindrawan2@gmail.com

ABSTRACT

Competitive online games such as Valorant as a new medium that provides an interactive and competitive virtual space for online game players. Tension and excitement between players in competing often triggers the emergence of Cyberbullying behavior. Cyberbullying itself is the behavior of game players in the form of hate speech or negative actions that affect communication between online game players. However, researchers see that each player is different in responding to Cyberbullying carried out by other players and their teams. This study aims to find out how the factors, forms and responses of victims in doing, responding to communication abuse. The method in this study uses qualitative descriptive research. The results of the study show that Cyberbullying in the online game Valorant shows that the communication abuse factor is caused by other players who play badly, while the forms are carried out in the form of verbal through text or voice, as well as the response of the victims tends not to care and stay focused on the game to try to save it despite the bad treatment from other players.

Keywords: *Valorant, game online, cyberbullying, communication abuse*

ABSTRAK

Game Online yang bersifat kompetitif seperti Valorant sebagai media baru yang menyediakan ruang virtual interaktif dan kompetitif bagi para pemain *game online*. Ketegangan serta keseruan antarpemain dalam berkompetisi sering kali memicu munculnya perilaku *cyberbullying*. *Cyberbullying* sendiri merupakan perilaku pemain *game* berupa ujaran kebencian ataupun tindakan negatif yang berpengaruh terhadap komunikasi antarpemain *game online*. Namun, peneliti melihat bahwa setiap pemain berbeda-beda dalam merespons *cyberbullying* yang dilakukan pemain lain maupun timnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana faktor, bentuk, dan respons korban dalam melakukan, menanggapi *communication abuse*. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *cyberbullying* pada *game online* Valorant menunjukkan bahwa faktor *communication abuse* disebabkan oleh pemain lain yang bermain buruk, adapun bentuk-bentuk yang dilakukan berupa verbal melalui teks atau *voice*, serta respons para korban cenderung tidak peduli dan tetap fokus pada permainan untuk mencoba memenangkannya meskipun mendapat perlakuan buruk dari pemain lain.

Kata Kunci: *Valorant, game online, cyberbullying, communication abuse*

PENDAHULUAN

Ketika perilaku *cyberbullying* berada dalam konteks *game online* maka itu ditujukan kepada pemain *game online* tersebut. Isitilah dari perilaku *cyberbullying* dalam *game online* ini merupakan para pemain *game* yang melakukan perilaku menghina atau merendahkan, mengancam rekan setimnya. Terdapat berbagai macam tipe pemain *cyberbullying* dalam *game* di antaranya adalah mengatakan hal-hal kotor

(*trash-talking*), menghina, mengancam, merendahkan pemain lain dalam *game*. Jika pemain terlibat dalam salah satu dari tindakan di atas maka pemain tersebut dikatakan sebagai pemain *cyberbullying*, termasuk *trash-talking* karena dapat merusak atau mengganggu kenyamanan pemain lain selama bermain *game*.

Salah satu *game* yang sedang populer pada akhir-akhir ini adalah Valorant. Valorant adalah *game online* yang bergenre FPS (First Person Shooter) yang dikembangkan oleh *developer* Riot Games yang pada sebelumnya juga mereka membuat *game* LoL (League of Legends) *game* tersebut bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Valorant merupakan *game* yang berfokus pada 2 tim yang saling melawan dan masing-masing tim terdiri dari 5 orang. Mereka berlomba untuk memenangkan pertempuran sebagai *Attacker* atau *Defender*. Pemain bermain sebagai salah satu dari sekumpulan agen, karakter yang dirancang berdasarkan beberapa negara dan budaya di seluruh dunia. Dalam mode permainan utama, pemain ditugaskan ke tim menyerang atau bertahan dengan masing-masing tim memiliki lima pemain di dalamnya.

Communication abuse sering dilakukan oleh para pemain *game online* Valorant dikarenakan *team* sendiri atau *team* lawan melakukan hal biasa para *player* lakukan tetapi mereka tidak bisa lakukan sama sekali. Seperti, menembak lawan atau musuh tetapi tidak pernah mengenai musuh tersebut atau tidak bisa bermain bagus pada saat itu, lawan kesal karena terjatuh dalam trik pemain tersebut. Tidak hanya dalam permainan saja, *communication abuse* juga terjadi pada pemain perempuan dan bentuk rasisme terhadap perbedaan yang mereka miliki.

Game online pada awalnya hanya sebatas dapat dimainkan bersama dengan orang lain melalui perangkat yang berbeda dan terhubung satu dengan yang lainnya tanpa dapat menghadirkan fitur-fitur yang dapat pemain membantu dalam memainkan *game* tersebut. Seiring berkembangnya *Game online* fitur-fitur yang disediakan ikut bertambah, seperti *Voice Chat* atau obrolan suara, *Chat* atau obrolan. Fitur tersebut membawa dampak positif dan negatif tergantung dalam kegunaannya. Dalam hal positif kita lebih dipermudah dalam melakukan kerja sama team untuk saling berkomunikasi satu dengan lainnya serta dapat membangun hubungan pertemanan, para pemain juga dapat belajar memahami bahasa Inggris atau menerapkannya langsung dengan orang lain. Untuk dampak negatif yang terjadi adalah sering terjadinya kesalah pahaman dalam penyampaian, kurangnya pemahaman dalam berbahasa Inggris apabila bertemu dengan pemain yang berbeda negara, dan yang paling parahnya adalah perilaku *cyberbullying*.

Teori yang digunakan adalah teori behaviorisme Jhon B. Watson. Dalam Teori Behaviorisme dikembangkan oleh ilmuwan asal Amerika Serikat bernama Jhon B. Watson (1878–1958). Menurutnya, Teori Behaviorisme ini mencakup semua perilaku, termasuk tindakan balasan atau respons terhadap suatu rangsangan atau stimulus. Artinya bahwa selalu ada kaitan antara stimulus dengan respons pada perilaku manusia. Jika suatu stimulus atau rangsangan yang diterima seseorang telah teramati, maka dapat diprediksikan pula respons dari orang tersebut.

Menurut teori behaviorisme yang dianut oleh Watson, tujuan utama psikologi adalah untuk membuat prediksi dan mengendalikan perilaku dan tidak ada

hubungannya dengan kesadaran. Dengan demikian, menurut Watson, dalam proses pembelajaran tidak ada perbedaan antara manusia dan hewan. Teori behaviorisme hanya menganalisis perilaku yang terjadi pada diri seseorang dan dapat diukur, digambarkan, dan diprediksi. Karena kesadaran bukanlah salah satu objek yang dipelajari oleh perilaku, maka psikologi ini telah menjadikan ilmu tentang perilaku manusia menjadi sangat sederhana dan mudah untuk dipelajari. Untuk apa? Karena semua perilaku menyesuaikan diri dengan behaviorisme, termasuk respons yang dipicu oleh stimulus.

Terdapat 3 Prinsip dalam aliran behaviorisme (Chaer, 2009):

- (1) Menekankan respons terkondisi sebagai elemen atau pembentukan perilaku. Kondisi adalah lingkungan eksternal yang ada dalam kehidupan. Perilaku muncul sebagai respons terhadap kondisi sekitar manusia dan hewan.
- (2) Perilaku dipelajari sebagai akibat dari pengaruh lingkungan, sehingga perilaku sebenarnya terbentuk karena dipelajari. Lingkungan terdiri dari pengalaman masa lalu dan masa kini, materi fisik dan sosial. Lingkungan akan memberikan contoh dan individu akan belajar darinya.
- (3) Memfokuskan pada perilaku hewan. Manusia dan hewan adalah sama, sehingga kajian tentang perilaku hewan dapat digunakan untuk menjelaskan perilaku manusia.

Pada uraian di atas, penerapan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti melihat langkah-langkah teori behaviorisme memegang peranan dominan sebagai teknik efektif dalam komunikasi yang menimbulkan stimulus dan respons. Dengan menggunakannya teknik ini, perubahan besar akan dicapai dalam sikap dan perilaku yang diberikan atau diterima oleh para pemain.

Di dalam *game* Valorant komunikasi yang dilakukan untuk mengetahui tujuan dan informasi yang diberikan oleh rekan tim dapat dilakukan untuk mencapai kemenangan, terkadang komunikasi yang buruk dapat mengakibatkan permainan atau *gameplay* yang buruk. Komunikasi juga bukan yang dapat mengakibatkan permainan menjadi buruk tetapi cara bermain yang dilakukan juga dapat membuat respons rekan tim menjadi patah semangat atau berperilaku *cyberbullying*.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode komunikasi interpersonal di mana dalam penelitian ini peneliti ingin melihat apa faktor yang dapat menyebabkan para pemain Valorant melakukan *communication abuse*. Effendy menyatakan bahwa komunikasi interpersonal dinilai paling efektif dalam tindakan merombak opini, kepercayaan, sikap dan perilaku komunikasi, bila disandingkan dengan jenis-jenis komunikasi lainnya. Hal ini disebabkan, komunikasi interpersonal biasanya berlangsung secara tatap muka. Sehingga terjadilah sebuah kontak pribadi. Kontak pribadi adalah suatu kondisi di mana pribadi komunikasi tersentuh oleh pribadi komunikator. Saat komunikator menyampaikan pesan, pada saat itu pula terjadi umpan balik secara langsung. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai analisis *cyberbullying* pada *game online* Valorant (Studi pada *communication abuse* antarpemain).

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya, mendekati atau berinteraksi dengan orang-orang yang berhubungan dengan fokus penelitian dengan tujuan mencoba memahami, menggali pandangan, dan pengalaman mereka untuk mendapat informasi atau data yang diperlukan (Iskandar, 2009). Metode penelitian kualitatif dapat mengacu pada kehidupan, sejarah dan perilaku seseorang yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan angka-angka saja. Oleh karena itu, observasi dan wawancara diperlukan dalam penelitian ini melalui analisis bentuk *cyberbullying* pemain *game online* Valorant.

Paradigma adalah cara melihat kompleksitas dunia nyata. Paradigma berakar kuat dalam sosialisasi para pengikut dan praktisinya, paradigma tersebut memberi tahu mereka apa yang penting, berharga, dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, memberi tahu para praktisi apa yang harus dilakukan tanpa memerlukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Beberapa deskripsi digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada penarikan kesimpulan kepada para pemain dan korban komunikasi *cyberbullying* dalam permainan Valorant.

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna. Maka peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif untuk menganalisis faktor para pemain *game* Valorant melakukan *cyberbullying*.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Terdapat empat macam teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi.

Instrumen berkaitan erat dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan antara lain: 1) Instrumen wawancara, merupakan pedoman peneliti dalam mewawancarai subjek penelitian untuk menggali sebanyak-banyaknya tentang apa, mengapa, dan bagaimana tentang masalah yang diberikan oleh peneliti. Pedoman ini merupakan garis besar pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan peneliti kepada subjek penelitian. Jika diperlukan subjek diperkenankan menggunakan penjelasan secara tertulis untuk menguatkan jawaban yang diberikan. Untuk memaksimalkan hasil wawancara peneliti menggunakan alat perekam dalam pengambilan data berupa suara, tujuannya untuk mengantisipasi keterbatasan peneliti dalam mengingat informasi pada saat wawancara berlangsung.

Pelaksanaan wawancara dilaksanakan pada saat berada dilokasi atau dijejaring sosial. 2) Instrumen observasi, merupakan pedoman peneliti dalam mengadakan pengamatan dan pencarian sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Pedoman ini berkaitan dengan pemain *game* Valorant yang melakukan perilaku *cyberbullying*. 3) Instrumen dokumentasi adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berupa dokumen seperti foto-foto kegiatan dan transkrip wawancara. Analisis data dimaksudkan untuk menganalisis data dari hasil catatan lapangan, atau dari sumber informasi yang diperoleh. Setelah data terkumpul maka dilakukan pengaturan, pengurutan, pengelompokan dan mengkategorikannya, sehingga dapat dijadikan suatu tuntunan mengenai penelitian faktor pemain *game* Valorant dalam melakukan *cyberbullying*.

Peneliti menggunakan analisis data model alur Miles dan Huberman yang disebut sebagai berikut: 1) Reduksi data. 2) Penyajian Data. 3) Penarikan Kesimpulan. Dari uraian tersebut, peneliti akan menarik kesimpulan menggunakan analisis sebagai berikut: 1) Peneliti melihat para pemain dan korban *game* Valorant dalam melakukan perilaku *cyberbullying*. 2) Peneliti melakukan observasi data dengan mengambil beberapa foto dan video yang ada di lapangan. 3) Peneliti melakukan pemilihan data dengan melihat hasil data yang diambil saat melakukan observasi di lapangan.

Norman K. Denkin mendefinisikan triangulasi sebagai gabungan atau kombinasi berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda. Sampai saat ini, konsep Denkin ini dipakai oleh para peneliti kualitatif di berbagai bidang. Menurutnya, triangulasi meliputi tiga hal, yaitu: 1) Triangulasi Sumber. 2) Triangulasi Peneliti. 3) Triangulasi Metode. Peneliti menyimpulkan metode triangulasi digunakan untuk memvalidasi data yang berkaitan dengan membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Seperti diketahui, dalam penelitian kualitatif, peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan survei. Untuk mendapatkan informasi yang dapat dipercaya dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, peneliti dapat menggunakan metode wawancara dan observasi untuk memverifikasi kebenarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil yang diperoleh di lapangan melalui observasi dan wawancara peneliti mendapatkan data mengenai analisis *cyberbullying* pada *game online* Valorant (studi pada *communication abuse* antarpemain) yaitu: 1) Faktor penyebab *communication abuse* pemain *game online* Valorant. Dapat diketahui dari 10 informan bahwa penyebab terjadinya *communication abuse* dikarenakan permainan yang dilakukan oleh seseorang dikatakan sangat buruk dalam bermain *game* yang mengakibatkan terjadinya *communication abuse*. 2) Bentuk *communication abuse* yang dilakukan oleh pemain *game online* Valorant. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap 10 informan penelitian, dapat dipahami bahwa bentuk-bentuk *communication abuse* yang dilakukan pemain *game online* Valorant berupa *voice chat*, *chat*, cacian atau perkataan kasar. 3) Respons Korban *game online* Valorant terhadap

communication abuse. Perilaku *communication abuse* sendiri dapat memberikan dampak terhadap perilaku seseorang dalam permainan *game* Valorant. Perilaku ini dapat menyebabkan dampak mental, ketidakpercayaan diri, emosi dan sebagainya. Selanjutnya agam berpendapat dalam bermain jika hal tersebut terjadi itu dapat menjadikannya bermain menjadi lebih buruk bahkan membuat mental tidak stabil. Adapun dampak yang diterima di antaranya perubahan mental, perubahan cara bermain yang menjadi lebih baik atau menjadi lebih buruk, dan tidak peduli terhadap perilaku tersebut.

Pembahasan

Dalam teori behaviorisme menjelaskan bahwa semua perilaku maupun tindakan atau respons terhadap rangsangan atau stimulus. Apabila seseorang menerima stimulus maka akan didapati sebuah respons dari orang tersebut. Dalam permainan Valorant komunikasi dibutuhkan untuk mencapai sebuah kemenangan dalam permainan tersebut. Dalam penelitian mengenai analisis *cyberbullying* pada *game online* Valorant dapat diketahui bahwa rata-rata informan penelitian yaitu para remaja yang artinya perilaku *cyberbullying* ini lebih sering dilakukan oleh di kalangan remaja.

1) Faktor penyebab *communication abuse* pemain *game online* Valorant.

Faktor yang mengakibatkan terjadinya perilaku *communication abuse* yang ditunjukkan para pemain Valorant beragam. Faktor yang dinilai memengaruhi adalah permainan sangat buruk yang dilakukan oleh pemain lain. Permainan buruk yang dimaksud merupakan cara seseorang bermain *game* dengan tidak memberikan berkontribusi atau membantu tim dalam memenangkan pertandingan yang sedang berlangsung. Dalam bermain *game online* pengalaman seseorang dalam bermain serta cara bermain dapat sangat memengaruhi seseorang atau sebuah tim untuk memperoleh kemenangan. Faktor tersebut saling berkaitan dengan teori behaviorisme, di mana stimulus merupakan rangsangan yang diterima berupa perilaku permainan buruk yang dilakukan oleh pemain lain. Stimulus yang diterima merupakan permainan buruk yang dilakukan oleh pemain lain. Respons merupakan reaksi yang dimunculkan seseorang yang didapat melalui stimulus berupa tindakan perilaku *communication abuse* atau perilaku toxic. Serta respons dalam penelitian ini merupakan pemain lain yang melihat atau merasakan stimulus yang diterima memberikan respons dengan melakukan perilaku *communication abuse*. Contohnya seperti seseorang pemain melakukan permainan buruk yang menyebabkan kekalahan untuk tim, sehingga rekan satu tim melakukan perilaku *communication abuse* kepada dirinya.

2) Bentuk *communication abuse* yang dilakukan pemain *game online* Valorant

Kemudian bentuk seseorang dalam melakukan *communication abuse* berbeda-beda, hal ini dapat dianalisis menggunakan teori behaviorisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk perilaku seseorang yang ditunjukkan setelah mendapat rangsangan atau stimulus yang berupa seseorang bermain sangat buruk. Permainan buruk yang dimaksud merupakan seseorang yang tidak dapat memberikan kontribusi atau mendukung sebuah tim untuk mencapai sebuah

kemenangan. Hinaan yang dimaksud berupa perkataan yang berupa kalimat-kalimat kasar yang merendahkan seseorang atau sebutan yang tidak pantas di muka umum. Contoh hinaan seperti *you f*cking st*up*d*, *g*bl*g*, *f*ck*, **ssh*ole*, *m*therf*cker*, *you s*ck*. Fitur-fitur yang disediakan oleh Valorant berupa sebuah *text chat box* dan *voice chat*. *Text chat box* merupakan tempat untuk saling berkomunikasi baik dengan tim atau lawan. Sedangkan, *voice chat* merupakan fitur yang memudahkan untuk berbicara satu dengan rekan tim yang lainnya. Hal tersebut mengakitkannya terjadinya *communication abuse* yang berbentuk hinaan melalui sebuah fitur-fitur yang disediakan oleh *game* Valorant.

3) Respon korban *game online* Valorant terhadap *communication abuse*

Korban yang menerima *communication abuse* saat bermain *game* mereka menganggap *game* merupakan sebuah sarana yang dimainkan untuk hiburan atau kesenangan. Kedua korban mencoba untuk fokus dalam memenangkan pertandingan yang sedang berlangsung dengan dengan cara membunuh lawan serta mencoba bermain lebih baik dari sebelumnya dan memanfaatkan fitur yang disediakan berupa *mute* agar tidak mendengar pemain yang melakukan perilaku *communication abuse*. Fitur *mute* tersebut berfungsi untuk membisukan pemain lain. Dalam memainkan *game online* tidak lepas dari komunikasi, terkadang komunikasi tersebut membawa ke hal negatif seperti perubahan mental, perubahan bermain yang menjadi semakin buruk yang berdampak pada seseorang.

Dalam penelitian ini, dampak yang diberikan para pelaku *communication abuse* kepada korban dapat menyebabkan seseorang terjadinya perubahan mental yang mengarah ketidakpercayaan diri seseorang untuk menjadi lebih baik, serta perubahan cara bermain atau *gameplay* yang bisa mengakibatkan seseorang bermain menjadi lebih buruk lagi dikarenakan menerima hinaan seperti, *you f*cking st*up*d*, *g*bl*g*, *f*ck*, **ssh*ole*, *m*therf*cker*. Dampak yang diterima tidak hanya berupa negatif yang dapat membuat seseorang bermain dengan mental *down* atau bermain menjadi semakin buruk tetapi bisa menjadi positif. Contohnya seperti seseorang bermain menjadi lebih baik setelah menerima hinaan. Permainan lebih baik tersebut seseorang lebih sering memberikan kontribusi terhadap tim berupa *kill* atau membunuh lawan dan memahami situasi yang sedang terjadi. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori behaviorisme dimana stimulus yang diterima merupakan perilaku *communication abuse* yang berupa hinaan yang dilakukan oleh pemain lain baik rekan satu tim atau musuh. Serta respons yang diterima berupa perubahan mental yang mengakibatkan ketidakpercayaan diri dalam bermain *game* atau mengubah cara bermainnya menjadi lebih baik ataupun lebih buruk. Bermain menjadi lebih baik dalam hal ini mereka memberikan kontribusi serta bermain lebih buruk yang dimaksud tidak dapat memberikan kontribusi terhadap tim.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terkait dengan analisis *cyberbullying* pada *game online* Valorant, didapatkan kesimpulan antara lain sebagai berikut:

- 1) Faktor penyebab *communication abuse* pemain *game online* Valorant melakukan *communication abuse* dikarenakan adanya pemain lain atau tim yang melakukan permainan sangat buruk, di mana pemain tersebut tidak dapat memberikan kontribusi untuk mencapai sebuah kemenangan dalam pertandingan yang sedang berlangsung atau seseorang tidak memahami cara bermain dalam *game* Valorant serta tidak memahami tugas-tugas dari *agent* yang sedang digunakan dalam pertandingan, yang dapat menyebabkan kekalahan. Konsep diri pemain yang mempunyai pemikirinan negatif atau ketidakpercayaan diri untuk bermain yang menyebabkannya melakukan permainan buruk atau tidak memahami cara bermain dalam *match* yang sedang berlangsung.
- 2) Bentuk *communication abuse* yang dilakukan oleh pemain *game online* Valorant dalam permainan berupa perkataan secara verbal melalui teks atau melalui *voice* yang berupa hinaan atau cacian kepada pemain lain dengan permainan sangat buruk dalam pertandingan yang sedang berlangsung.
- 3) Respons para korban *game online* Valorant *communication abuse* tidak terlalu memperdulikan hinaan yang dilontarkan oleh pemain lain kepada korban. Adapun korban mencoba untuk melanjutkan permainan dengan menggunakan fitur *mute* guna tidak mendengarkan hinaan pemain lain. Konsep diri yang terjadi pada korban dalam menanggapi *cyberbullying* mencoba untuk berfikir positif agar dapat membantu memenangkan pertandingan yang berlangsung.

SARAN

- 1) Saran Akademis
Bagi akademisi, sebagai saran teoritis hendaknya penelitian selanjutnya melakukan pengkajian atau penelitian lebih lanjut terkait komunikasi keluarga dalam hal *game online* dapat menjadi peluang untuk menjadi atlet atau *profesional*.
- 2) Saran Praktis
Dalam penelitian ini, perlu diperhatikan dalam perilaku *cyberbullying* hal tersebut jangan terlalu tidak diperdulikan atau diperhatikan. Bahwa perilaku tersebut tidak jarang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari ataupun di dunia virtual. Selain itu, jika sedang merasakan terjadinya perilaku *cyberbullying* sebaiknya dijadikan motivasi diri untuk menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik psikologi kajian teoritik*. Rineka Cipta.
Iskandar. (2009). *Metologi penlitian kualitatif*. Gaung Persada.
Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Cet. 24). Alfabet.